LE TATOU N° 3
décembre 1985
PRIX : 5 F

# LE TATOU

# LA GESTE D'ARTILLAC



## SOMMAIRE :



INFOGRAMES
79 rue Hippolythe Kahn
69100 VILLEURBANNE
RCS Lyon B 328 033 410

tél. 78 03 18 46
télécopie : 78 03 18 40
télex : 305551 INFOG

**Comité de direction :**
Bruno Bonnell
Christophe Sapet

**Rédaction :**
Jacqueline Carraz
Sabine Robert

**Maquette, photos :**
Laurent Droulez



## AXELLOTE :
## monde d'ailleurs ou d'ici, an 857

Tard à la veillée, à la lueur d'un feu de bois, les hommes se délassaient de leur rude labeur du jour en écoutant les histoires des gueux auxquels ils offraient le gîte et le couvert pour une nuit ou plus si l'histoire avait quelque intérêt. L'un de ces gueux vint un jour en ce pays, un soir où la nature se révoltait contre les hommes, montrant par là une fois de plus son pouvoir sur eux et narra cette étrange histoire, mais en était-elle une ?

"Ici commence l'histoire de la Geste d'Artillac, nom prestigieux que détenaient un homme et son fils. Tout ce que ce dernier savait de son père était peu, et il l'avait appris par bribes ou par déduction. Celui-ci, Urbain d'Artillac, ancien aventurier s'était rangé quand il avait pris femme et s'était établi armurier dans ce petit pays de Ramor. Celle-ci était morte en mettant au monde son enfant, Hénerim. Aucun renseignement sur sa mère ne lui était parvenu, il semblait qu'elle n'avait jamais existé réellement et son père n'en parlait pas.
Les années passèrent monotones, les saisons se succédant les unes aux autres sans qu'aucun événement ne brise leur cours. Hénerim atteignait sa vingtième année et son père lui avait appris le maniement des armes et le port de l'armure. Une spécialité fort avantageuse dans un monde où les dangers vous guettaient à chaque pas mais jusqu'alors Hénerim à son grand regret n'avait jamais mis en pratique ses capacités. Un jour, jour néfaste entre tous, il partit chercher du bois dans la forêt. A la nuit tombante, tandis qu'il revenait vers le village, il entendit des bruits de combat. Lâchant son fardeau, il se précipita, mais trop tard. Sa maison brûlait et des trois mécréants qui s'enfuyaient il n'entrevit que leurs silhouettes. Il chercha son père en vain. Deux jours durant il fouilla les décombres à la recherche d'une trace, mais rien. Seul, un livre, Le Breviaire, avait miraculeusement échappé à l'incendie. Livre de chevet de son père, il ne l'avait jamais ouvert mais savait qu'il s'y rattachait une étrange malédiction. Mais peu lui chaut ce livre, seul son père importe. Courageusement il décide de partir à sa recherche, en suivant les traces des hommes qu'il a confusément entrevus cette nuit la et qui sont à l'origine de cette disparition. Soudain, alors qu'il prépare ses affaires, ayant posé le livre à terre, le vent semble se lever et distinctement Hénerim entend une voix grave murmurer : "bientôt la Voix de la Geste parlera en toi et tu déchireras peu à peu le voile maudit qui recouvre ce livre..."

## ÉDITO

*Scoop : cette année, le Père Noël change de look, il troque ses bottes fourrées contre des santiags et son manteau rouge contre une veste en daim et un feutre Swetson. "Faut vivre dans l'air du temps et la mode est à l'Aventure !"*

*Alors plus de traîneau mais un wagonnet plein de cadeaux ; finies les visites de cheminées et bonjour l'entrée fracassante par les fenêtres du salon (un conseil, laissez-les ouvertes !). Les cadeaux aussi sont dans le style : des légions de robots et des escadrilles d'engins spatiaux vont atterrir dans les souliers. Gare au sapin, dernier vestige de la douce Terre !*
*Les déguisements en vogue ? Ceux de Dark Vador ou Super Jaimie, pas de cow-boy ou d'infirmière cette année, c'est trop mélo !*

*Les défis lancés seront sanglants : manettes en main, les enfants défendent âprement l'écran de leur console de jeu contre les envahisseurs.*
*Pour les pauses, réservez-leur des mets de choix : confit de larve et soupe de boa, ça retape. La dinde c'est plus dans l'coup !*

*Au fait, tout ça aura quand même un avantage. Pour une fois le Père Noël n'aura pas droit à l'erreur : il a acheté un ordinateur.*



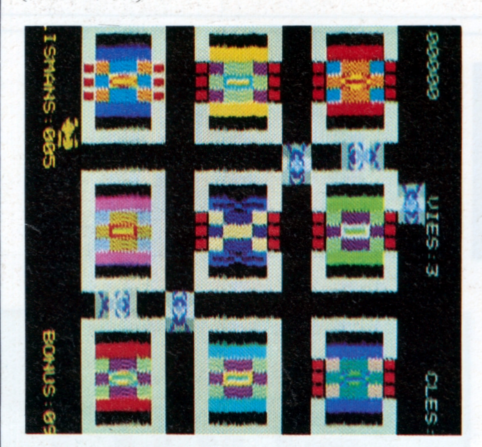
# PETIT PAPA NOEL CABLE

*NOEL approche. Le passerons-nous au balcon ou aux tisons ? Qu'importe, nous serons en famille ! Mais comme chaque année, le père Noël va faire vrombir son traîneau et arroser le monde entier de cadeaux merveilleux : poupées qui parlent, voitures de courses... et pourquoi pas logiciels ? Il y en a pour tous les goûts, pour toute la famille, ludiques, éducatifs ou même semi-professionnels, ils ravissent tous les passionnés et vous êtes sûr de faire plaisir, un présent original et utile quoi ! Vérifiez tout de même la marque du micro-ordinateur que possède la personne à qui vous faites le cadeau, sinon gare aux surprises... INFOGRAMES vous propose une sélection de produits qui n'attendent plus qu'à être emballés. Alors plongez dans la hotte, on va s'amuser !*
*La première chose à faire est de savoir à qui on offre un logiciel : est-ce un joueur, un apprenti programmeur, un surdoué de l'informatique... Cela aura une grande influence sur le choix. Voici quelques idées suivant le type de l'utilisateur :*

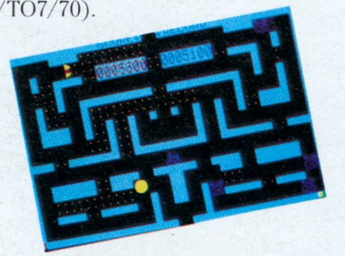
## Type n°1 : roi du joystick.

Pour lui, une seule passion le jeu. Ses critères sont rapidité et beaux graphismes au service du défoulement. Alors en route et en vitesse :

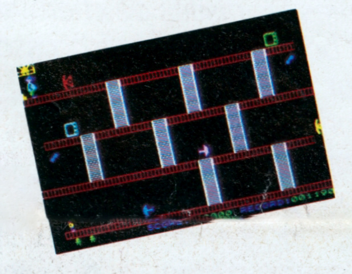
**TALISMAN** conte la recherche mythique des six clefs d'or qui ouvrent le temple de la "graille", cette substance magique qui confère l'immortalité. Une course essoufflante contre des monstres peu sympathiques et qui parlent en plus ! (Oric-Atmos).



**BIDUL** est un adorable petit animal rond et jaune qui dévore le temps. Il n'a qu'une idée en tête : parcourir le plus vite possible ses trajets quotidiens : il court du travail à sa table, de sa maison au lit et cherche surtout à éviter les R.R.R. (Redoutables Réveils Retard). Haletant ! (Thomson TO7/MO5/TO7/70).

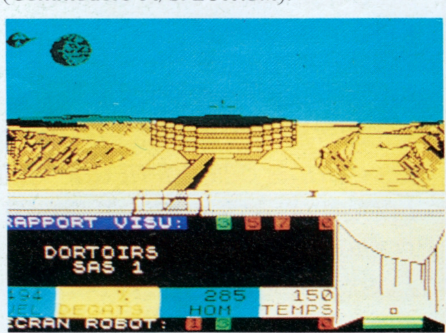


**ROGER ET PAULO** sont deux déménageurs copains. Mais Roger a perdu la raison et menace de jeter une brave femme par la fenêtre quand il en aura fini avec ses meubles... Le suspense de l'escalier ! (Thomson TO7/MO5/TO7/70).



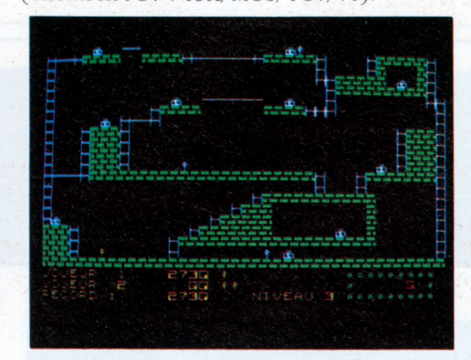
**PINGO** super-héros de la banquise affronte les Schliggs qui ont envahi la glace. Avec pour seules armes les Piladégels et 11 tableaux pour convaincre, ça chauffe sur les glacons !
(Thomson TO7//MO5/TO7/70).

**PSYTRON** ou la guerre des planètes. Il en arrive de partout, à droite, à gauche et vous contrôlez tous les systèmes de défense de la base Bétula V. Alors au choix, on tire ou on discute... vous avez déjà essayé de parler à des droïdes tueurs ? (Commodore 64/SPECTRUM).




**F.B.I.** est un jeu parfaitement immoral où les trafiquants d'alcool cherchent à remplir leurs camions d'eau vive tout en évitant les "cops" et autres membres de la justice. Ajoutez à tout ça 10 villes à contrôler et quelques Parrains mafiosis et votre compte est bon.
(Thomson TO7+16K/MO5/TO7/70).

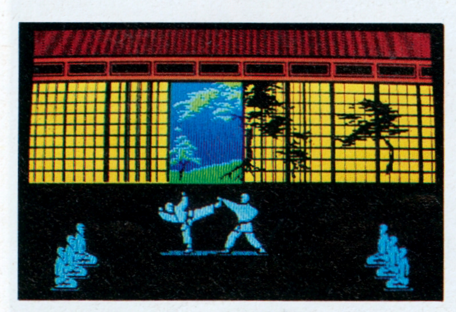
**ANDROIDES** mais presque humains, ils vous pouchassent dans des galeries où vous devez récupérer des colis. Heureusement vous êtes agile et astucieux, mais après ce troisième tableau, il en reste encore huit autres encore pires... Restons calme. Le seul jeu où grâce à un éditeur on peut élaborer son propre challenge.
(Thomson TO7+16K/MO5/TO7/70).



## Type n° 2 : le sportif en chambre.

Cas pathologique des exploits au clavier. Ne riez pas, beaucoup ont échoué dans la maîtrise de leurs nerfs face à l'écran olympique.

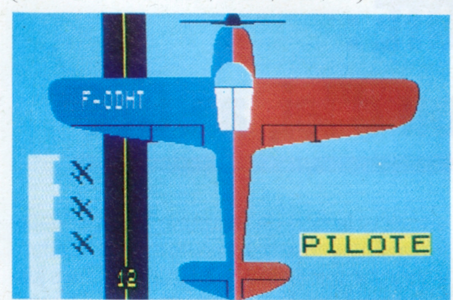
**KARATE** ou la connaissance de l'art martial en 15 positions et 4 niveaux de jeu. Une très belle simulation où vous affrontez des disciples de Shaolin seul contre l'ordinateur ou face à votre meilleur ami. Une super production graphique et un réalisme à couper le souffle. Au fait le cri qui tue est aussi au rendez-vous.
(Thomson TO7+16K/MO5/ TO7/70/TO9).



**LES DIEUX DU STADE** présage les jeux olympiques de 1992 à ...Paris. Quatre épreuves pour s'entraîner avant la grande finale : 100 mètres, 400 mètres, saut en longueur et saut en hauteur. Seul ou à deux, la compétition fait rage et en cas d'échec, rappelons les paroles de Pierre de Coubertin : l'important est de participer.
(Thomson TO7+ 16K/MO5/TO7/70/TO9).



**PILOT** vous propose les commandes d'un avion et vous enseigne la navigation aérienne. De l'école à l'espionnage photographique, vous devez maîtriser votre manche et surveiller vos jauges. Gare aux montagnes et aux virages trop secs, l'ambulance est prévue.
(Thomson TO7+16K/ MO5/TO7/70).




**VIN SUR VIN** invite à un autre genre de sport qui fait travailler le coude et la langue : la science des vins. Plus de 1100 questions et le patronnage de Monsieur Puisais, président de l'académie du vin, un cru exceptionnel.
(Thomson TO7+16K/MO5/TO7/70).

## Type n° 3 : l'aventurier.

C'est l'Indiana Jones du clavier, le Rouletabille des mémoires et le Bob Morane de la disquette. Ce qu'il cherche dans son micro : le mystère, l'enigme, et la découverte de nouveaux mondes.

**MANDRAGORE** vous plonge en plein Moyen-Age fantastique pour la reconquête de la paix dans un fabuleux pays soumis au tyrannique Yarod'Nor, prince du Mal. Vous constituez une équipe, la faites vivre, évoluer, combattre par la force et la magie pour résoudre les 10 énigmes du royaume et enfin le délivrer de la Terreur. Une superbe réalisation qui se complète d'un livre et d'une carte en couleur. Ce logiciel a reçu le Grand Prix du Ministère de la Culture. Décrit par les journaux comme le meilleur des jeux de rôles, un must. (Commodore 64/128, MSX 64 K, Thomson TO7/70/MO5/TO9, APPLE IIe/IIc, AMSTRAD CPC464/664/6128).



**LAS VEGAS** avec l'aventure au bout du casino. Votre vieille tante vient de mourir en vous léguant une immense fortune.. à une seule condition : réitérer son exploit des années trente en gagnant en une nuit 1 million de dollars aux jeux. Top chrono, le temps joue contre vous et vos nombreux créanciers vous guettent. Un jeu d'aventure aussi simple qu'efficace et au rebondissement digne des meilleurs dessins animés. Un graphisme original où les personnages sont animés.
(Thomson TO7/70/MO5/TO9).




**LA GESTE D'ARTILLAC** la dernière superproduction d'INFOGRAMES. Décou[illegible] en première page. (Thomson TO7/70/MO5/TO9 AMSTRAD CPC 464/664/6128, MSX).




## Type n° 4 : l'artiste programmeur.

Beaucoup de passionnés utilisent leur ordinateur comme une palette électronique ou pour créer des nouvelles images. Pour ceux-là un logiciel est un pinceau et l'écran une toile blanche.

**IMAGES** est un utilitaire de création graphique autorisant tous les délires et mélanges de formes et de couleurs. Un bel outil pour les Picasso de la micro. (MSX, ORIC/ATMOS).

**ANIMATIX** permet d'animer des personnages sortis de votre imagination. Un régal mais voyez le détail en page 3. (Thomson TO7/70/MO5).

Notre survol des cadeaux est presque terminé. Restent les cadeaux auxquels on ne pense pas :
– les manettes de jeux indispensables pour profiter à fond de certains jeux,
– l'extension de mémoire qui donne du punch à un micro,
– l'abonnement au club INFOGRAMES pour recevoir chaque mois des nouvelles sur les logiciels, des trucs sur les jeux et être en contact avec d'autres utilisateurs. Tout ça pour 150 F par an (voir page 6),
– l'abonnement à un journal spécialisé sur votre ordinateur : plein de programmes, plein de jeux... le rêve quoi !

# TO NOUVEAU TO BEAU

Le TO nouveau est arrivé, tout beau, tout 9 ! INFOGRAMES ne pouvait rester indifférent et nos équipes ont apprécié cette machine. Oui, nous allons l'exploiter à fond pour aller encore plus loin dans le logiciel ! En attendant nous avons converti nos meilleurs titres sur disquette 3 pouces et demi pour rendre leur utilisation plus agréable sur TO9. Sont donc disponibles d'ici la fin de l'année :
**Mandragore le jeu de rôles,**
**Las Vegas l'enfer du jeu,**
**Karaté le clavier martial,**
**Les dieux du stade pari olympique,**
**La geste d'Artillac la poésie et l'action.**

Dès janvier la rafale continue avec : **FBI** alcool quand tu nous tiens, **SuperAndroïdes** version améliorée d'Androïdes, **L'Assdesass** un véritable assembleur sur disque, **Animatix** le dessin animé pour tous, **Sortilèges** la magie toujour: la magie.

ET SURTOUT le plein de nouveautés que nous révélons en exclusivité mais en partie seulement :
**REMEMBER** bloc note électronique classe, trie, retrouve toutes les informations que vous faites "avaler" à votre TO9. Gestionnaire de connaissances, il organise votre travail en vous assistant dans le classement de ces petits papiers qu'on ne retrouve jamais. Déjà un grand succès sur Macintosh, ce logiciel séduira ceux qui désirent utiliser quotidiennement leur ordinateur.
**MAMMOUTHS** une extraordinaire simulation économique au temps de la préhistoire. Une lutte éternelle pour la survie des espèces avec des australopithèques, des pithécantropes et autres ancêtres.
**XXXXX (nom codé)** un nouveau grand jeu de rôles avec un thème digne des plus grands Space-Opéras. L'espace, une planète perdue, une mission avec des compagnons bien étranges, patience jusqu'au TATOU 4.
**WWWWW (nom secret)** un logiciel d'analyse de personnalité comprenant thème astral, biorythme, astrologie... Ce produit élaboré par des spécialistes délivre une analyse complète de votre personnalité. Pour apprendre à mieux se connaître et épater ses amis.
Et dire qu'on n'a pas le droit de vous raconter le reste...

**Opération exceptionnelle :**
Pour tous les titres qui feront l'objet d'une édition sur TO9, INFOGRAMES lance une opération exceptionnelle : en échange d'un logiciel sur cassette MO5 ou TO7/70 nous fournissons la disquette TO9 correspondante. Il suffit de renvoyer le logiciel dans son emballage d'origine avec un chèque de 60 F pour couvrir les frais de port et de gestion. Avis aux amateurs.






# SORTILEGES

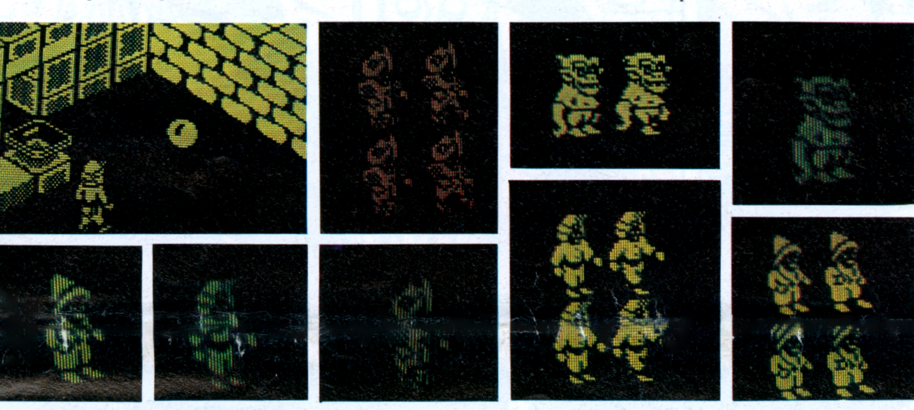
## VADE RETRO SATANAS

*Sortilèges découle de la dualité action-réflexion et il vous faudra bien souvent faire preuve de courage et de décision au cours de ce jeu. Le royaume de Sortilèges est partagé en 50 salles (pour le MO5) et plus de 100 (pour les TO7/70 et TO9). Chacune d'entre elles contient ses pièges et ses magies (ce n'est pas pour rien que le jeu s'appelle Sortilèges!).*
*La patience et la logique sont indispensables quand il s'agit de savoir ce qu'il faut utiliser pour éviter les sorts, mais aussi il vous est possible de conquérir un capital de magies qu'il vous faudra gérer pour savoir quand l'utiliser au meilleur moment... Un plan des lieux est indispensable si vous ne voulez pas vous perdre dans les couloirs, et revenir sans cesse dans la même salle. Un logiciel aux graphismes magnifiques qui vous tiendra en haleine jusqu'au bout. Tentez le sort, lancez-vous!*
*Disponible sur MO5, TO7/70, TO9 : arcade.*

En l'an 1346 de notre ère, dans un pays nommé Aarban sept esprits célestes gouvernaient les hommes : Aratron, Bethor, Phaleg, Och, Hageth, Ophiel, Phul. Un jeune homme voué au culte de Phaleg, dieu de la guerre et de la paix, gardait non pas la flamme sacrée mais le talisman de Phaleg, anneau portant sur une face l'image du soleil sur une pierre de topaze et sur l'autre la lune sur une pierre d'émeraude, l'anneau d'argent portait des signes cabalistiques sur le pourtour. Dans un temple qui lui était dédié, le talisman était gardé jour et nuit par des jeunes hommes valeureux. Ils assuraient, ce faisant, la paix à leur pays car le talisman doué de pouvoirs surnaturels donnait force et pouvoir à celui qui le détenait. Dans les mains d'un mage assoiffé de puissance et sans scrupules il pouvait être source de malheur, de destruction et d'épidémies pour eux. Mais ce qui devait arriver arriva, Artéplus, jeune homme doux mais faible se laissa séduire une nuit par une jeune fille à la beauté du diable. Lui faisant boire un philtre, elle l'envoûta. Sûre qu'il était alors à sa merci, sous les yeux épouvantés du jeune homme elle se transforma alors en vieillard repoussant qui riait, riait... S'approchant d'Artéplus, il siffla "par ta bêtise tu as perdu ton peuple, le talisman m'appartient maintenant, je serai le maître du monde et tu ne peux plus rien contre moi". S'emparant du talisman, il partit de nouveau d'un éclat de rire sardonique tandis que son corps se dissolvait dans l'air. Comprenant, mais trop tard, son erreur, Artéplus fou de rage, de douleur et de désespoir courut chez le sage Framiel pour lui demander conseil. Devant sa porte, celui-ci semblait l'attendre. D'un air grave, il considéra le jeune homme anéanti à ses pieds, puis il dit d'une voix douce " tu as commis le péché du désir et de l'envie contrairement aux règles des Phalegistes, par ta faute notre pays est en danger et le talisman aux mains d'un fou, le mage Ofol, à toi de réparer ta faute. Va par delà les montagnes, va par delà les dangers, pars à la recherche de celui qui a trahi, traque-le sans fin, sans relâche, tu ne connaîtras pas de repos tant que tu n'auras pas découvert son antre. Mais n'aie crainte, je ne te laisserai pas partir sans rien. Je vais te donner deux conseils." Le mage comme vaincu par la fatalité, soupira puis murmura si bas que c'est à peine si Artéplus put l'entendre "tout est possible à celui qui a la foi et la volonté, tout est impossible à celui à qui manquent la croyance et la volonté. Il n'y a pas de plus grands obstacles que l'étourderie, l'inconsistance, la légèreté, et la lâcheté. Celui qui veut vaincre doit être avant tout homme honnête et vertueux. Mais" rajouta-t'il comme s'éveillant d'un rêve "je ne suis qu'un vieillard plein de défauts et de faiblesses, ce que je connais, je vais te le donner, tu en auras besoin dans la longue route qui t'attend. Il te faudra la baguette du dragon rouge pour diriger tes pas, voici comment l'obtenir :

– prends une verge de noisetier sauvage fourchue dans le haut,
– sacrifies un chevreau le 3e jour de la lune, paré d'une couronne de verveine,
– la peau travaillée te servira de pentacle,
– prends une pierre d'aimant, deux chandeliers, un feu, de l'encens et quatre clous (le détail est rigoureux).

Cette verge, tu la plongeras dans le sang du chevreau, avec la peau tu en feras une courroie et quand tu feras ton feu, allumé par les chandeliers, tu jetteras dedans la pierre d'aimant, l'encens, tu diras en passant la verge trois fois Refùl, Refùl puis tu cloueras tes 4 clous. Cette branche tenue avec les deux mains t'indiquera le chemin à suivre." Comme il le remerciait et commençait à s'en aller, le mage lui cria "attends, attends. Le voyage sera long, tu ne peux t'en aller ainsi sans la ceinture pour voyager sans fatigue !" A ces mots, Artéplus se retourna et revint sur ses pas "la route est-elle si longue jusqu'à l'antre du Mal ? Tu sembles en connaître plus que tu ne m'en dis, raconte-moi donc Framiel, comment est cet endroit?" Le mage baissa la tête et avoua "ta tâche sera rude, le chemin est long et l'endroit dangereux, un temple en forme de cornes te montrera que tu es arrivé, mais gare à toi, à l'intérieur monstres, marmites et parchemins magiques t'attendent, tout dans ce temple est ensorcelé par Ofol, fais un plan des lieux, marque chaque salle où tu passes d'un signe, car sinon tu t'y perdrais. Cette ceinture dont je t'ai parlé te permettra de vaincre la fatigue, prends-en bien soin, sinon tu mourras d'épuisement avant d'atteindre ce temple — Maudit soit-il!".
Artéplus prit donc note de la formule permettant d'obtenir cette ceinture. Quand le mage s'arrêta de parler, Artéplus hésita, ne sachant s'il devait rester là à attendre ou s'en aller mais voyant Framiel plongé dans la méditation il prit la décision de partir. L'aventure commençait.



### Formule de la ceinture pour voyager sans fatigue :

"Sors de ta maison à jeun, marche à ta gauche jusqu'à ce que tu aies trouvé un marchand de rubans, et achète-en une aune de blanc ; paye ce que l'on te demandera, laisse tomber un liard dans la boutique, et retourne chez toi par le même chemin. Le lendemain, fais de même jusqu'à ce que tu aies trouvé un marchand de plumes ; achète-en une taillée, de même que tu as acheté le ruban, et quand tu seras au logis, écris avec ton propre sang sur le ruban les caractères Va, Va pour la première ceinture et les caractères Go, Go pour la deuxième ceinture. Celà fait, sors de ta maison le troisième jour, porte ton ruban et ta plume ; marche à gauche jusqu'à ce que tu aies trouvé un pâtissier ou un boulanger et achète un gâteau ou un pain à deux liards. Va ensuite au premier cabaret, demande un demi-setier de vin, fais rincer le verre trois fois par la même personne, romps en trois le gâteau ou le pain et mets les trois morceaux dans le verre de vin, prends le premier morceau et jette-le sous la table, sans y regarder en disant : Terly, pour toi ; prends ensuite le deuxième morceau et jette-le en disant : Irly, pour toi ; puis écris de l'autre côté de la ceinture avec ton sang le nom de ces deux esprits. Jette le troisième morceau en disant : Firly pour toi ; jette la plume, bois le vin sans manger, paye l'écot et va-t'en. Etant hors de la ville, mets tes ceintures, en prenant bien garde de les enrouler autour de ta taille de gauche à droite. Celà est de conséquence.
Frappe trois fois du pied contre terre, en réclamant le nom des esprits : Irly, Terly, Firly, Balthazard, Melchior, Gaspard, Marchons ! Puis fais ton voyage."

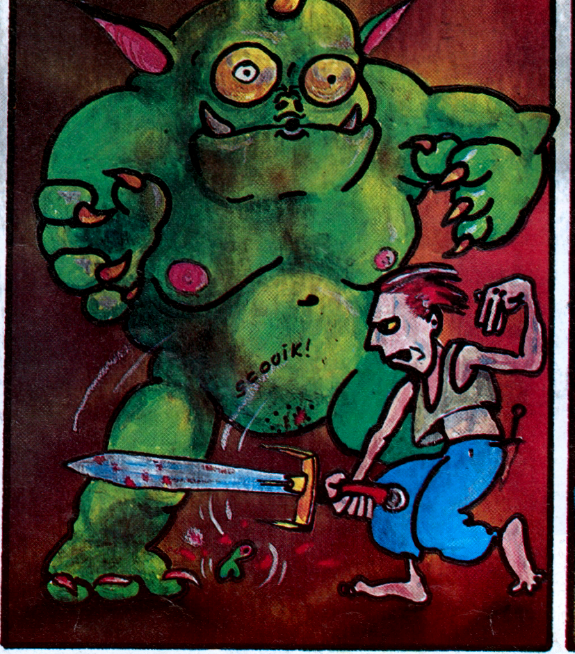
## ANIMATIX

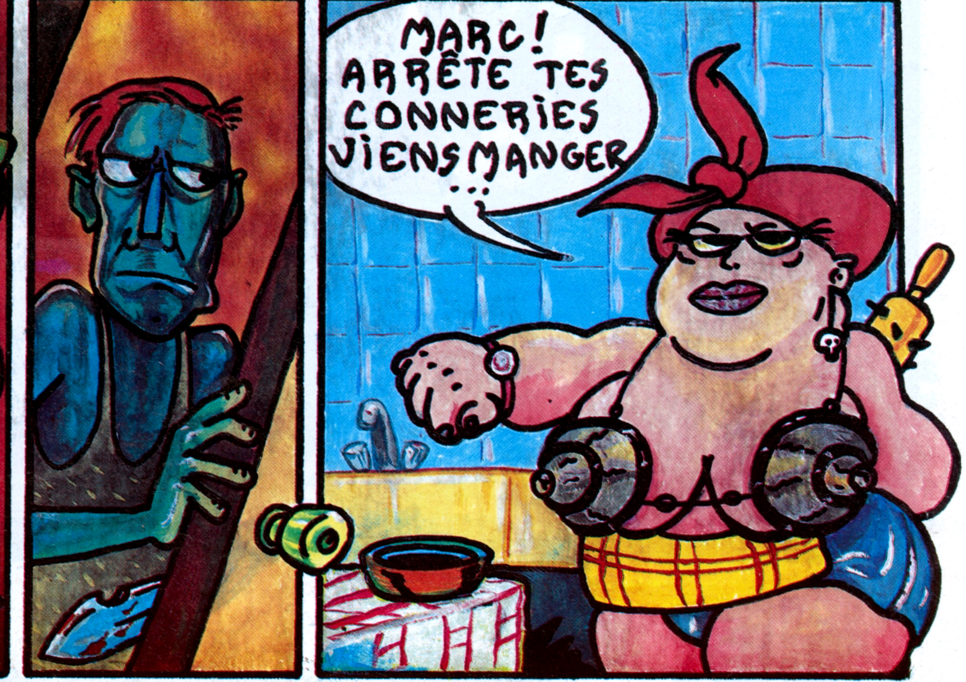



*La bande dessinée dans les jeux vidéo passe inévitablement par l'animation : animation des personnages, des objets, mais aussi celle des bulles qui peuvent apparaître ou disparaître pour simuler le dialogue de la BD. Sans obtenir la qualité graphique d'un vrai dessin animé, Animatix vous permettra de créer vous aussi vos propres scènes animées.*
*Vous devrez tout d'abord dessiner, point par point, vos personnages et tous les éléments en mouvement grâce à un éditeur utilisant une haute résolution et seize couleurs. Ceux-ci pourront ensuite être sauvegardés, rappelés, modifiés et enchaînés entre eux. Tout au long de la phase de création, vous pourrez contrôler l'animation et la cohérence des enchaînements tant en séquence ralentie bouclée que image par image. Grâce à des routines spécifiques, la vitesse d'affichage pourra atteindre 25 images par seconde (comme au cinéma !) avec des images équivalentes à 64 caractères graphiques de 8 points sur 8. L'animation à la pointe du stylo optique !*
*Animatix est un programme pour MO5, TO7/70 et TO7 + 16 Ko.*



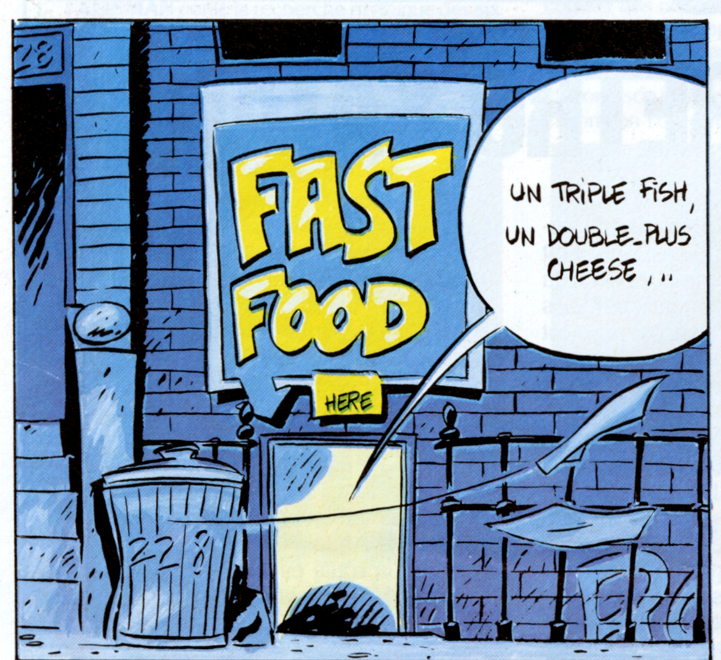


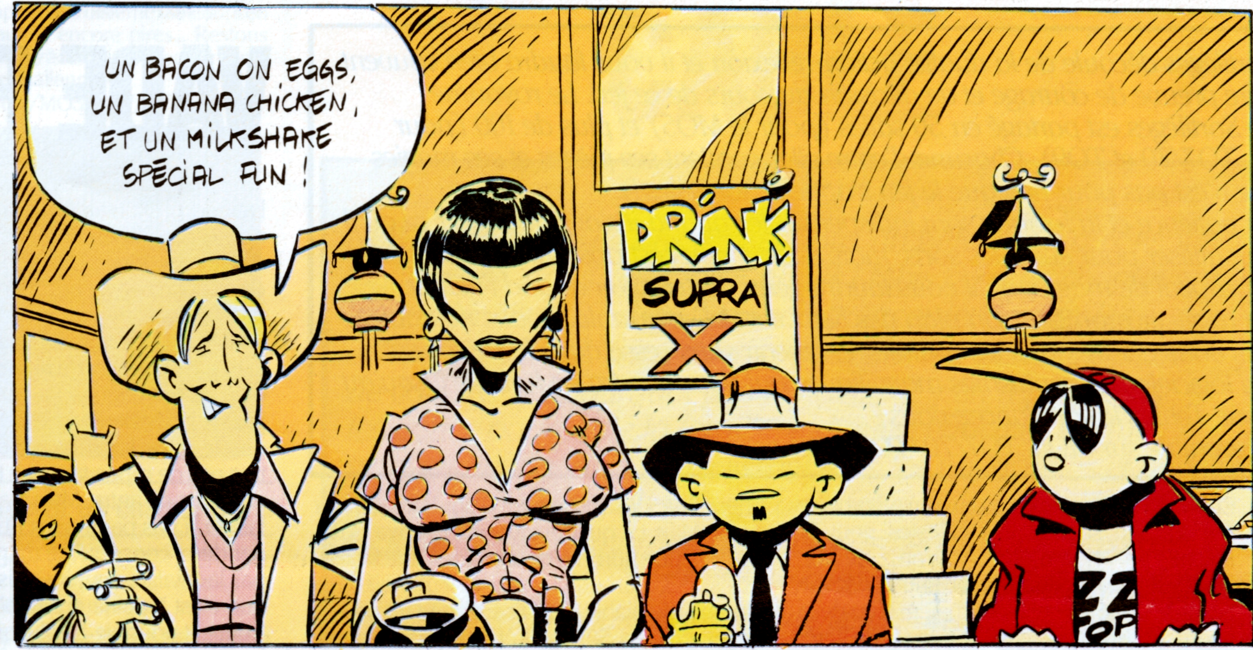



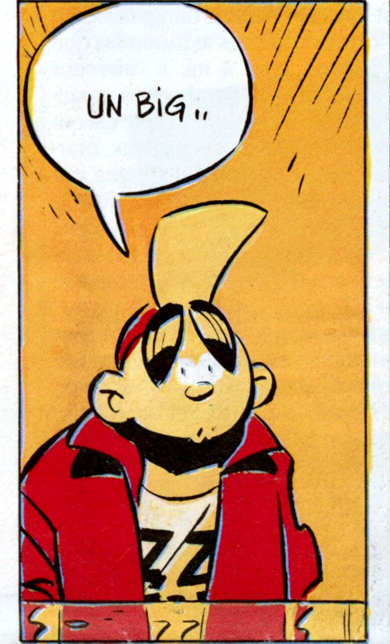


# KARATE

## CHINA GIRL









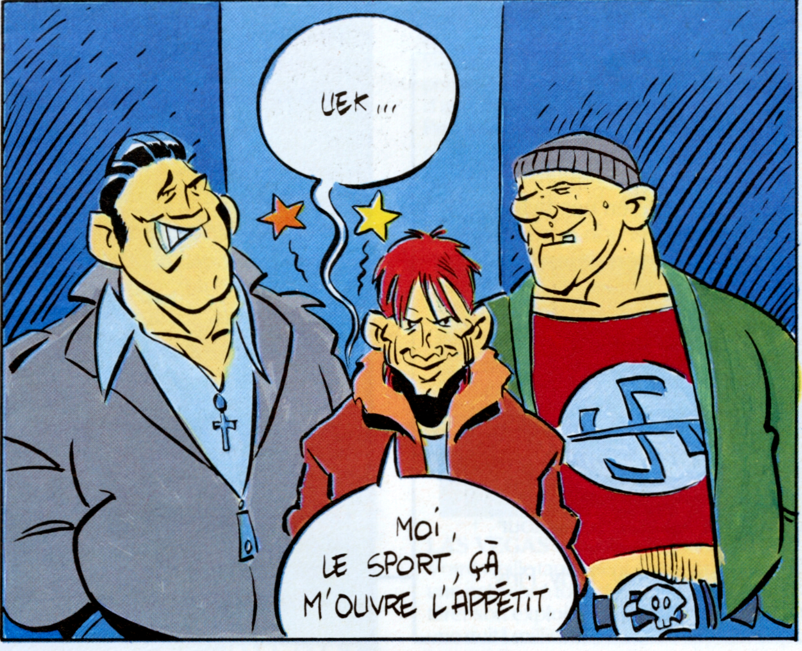


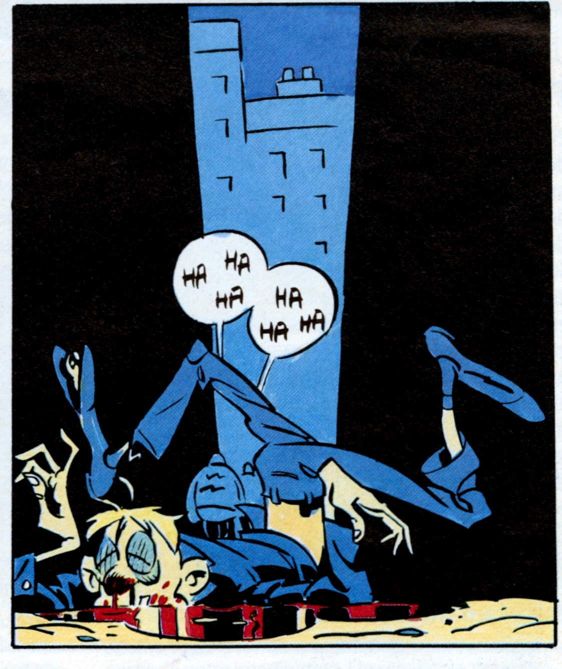






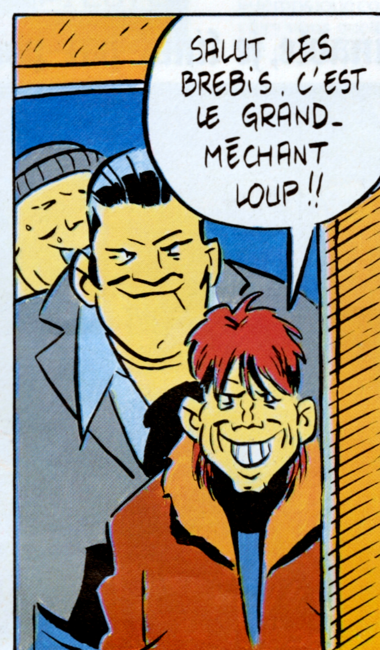










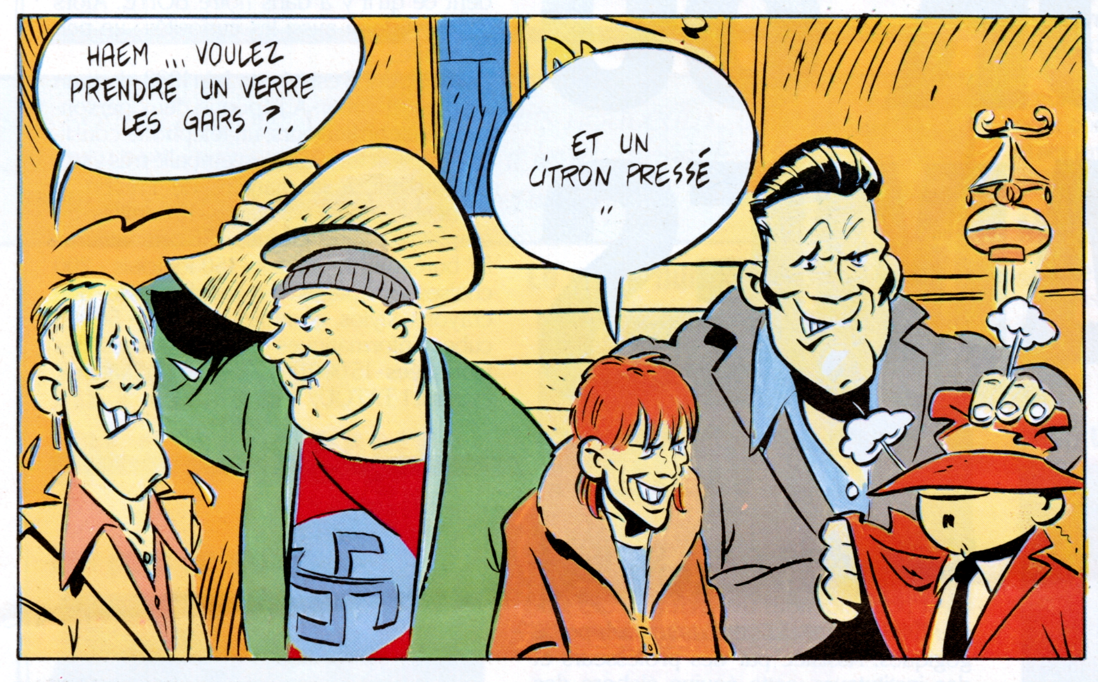






# KARATE

# CHINA GIRL







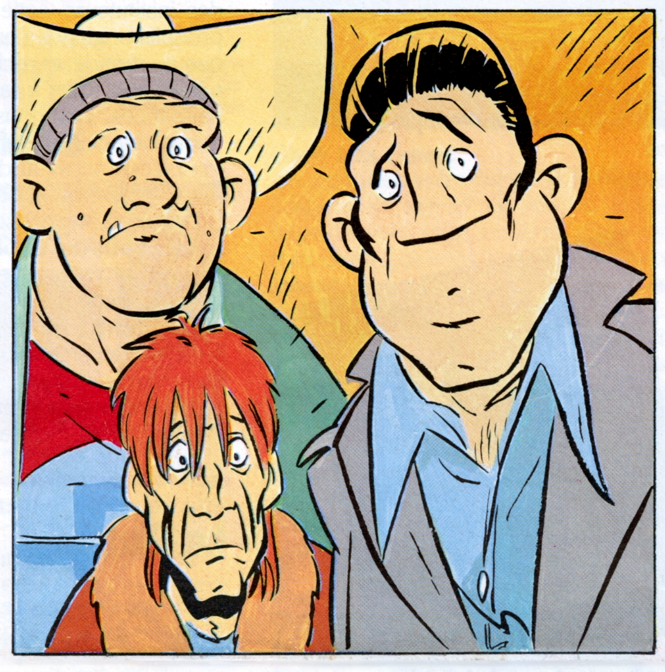








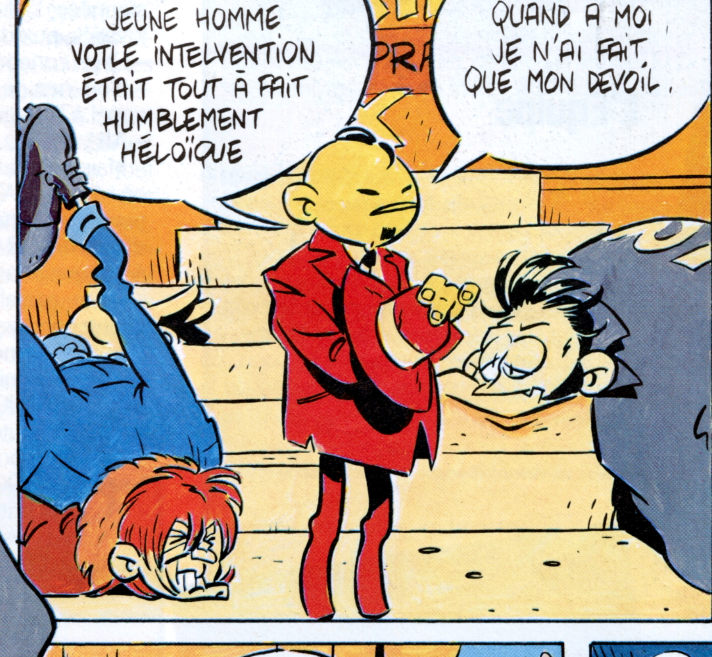


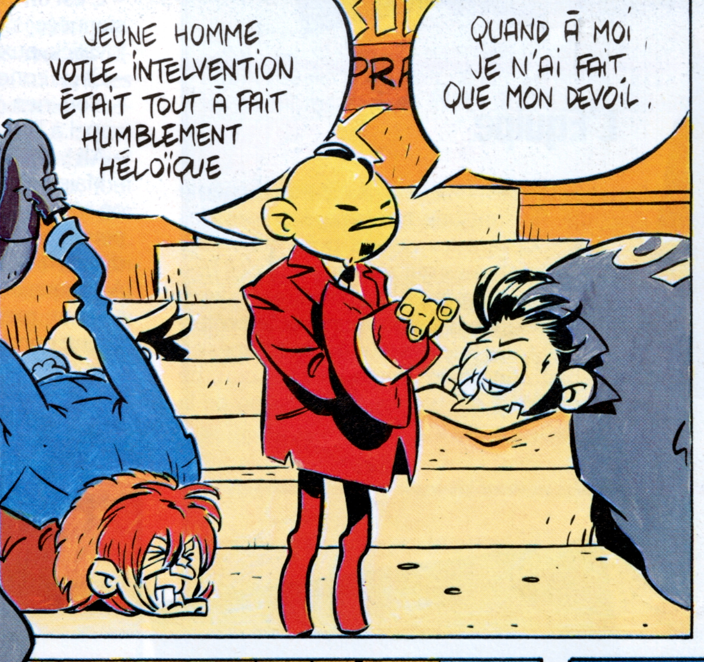

























# LOOK 86 INFOGRAMES

Nous recevons beaucoup de lettres qui nous questionnent sur la fabrication d'un logiciel et sur l'organisation d'INFOGRAMES en général. Certains, s'il sont contents de ce qu'ils trouvent dans nos boîtes se demandent ce qu'il y a dans notre BOITE. Alors pour satisfaire aussi les curiosités : un peu d'histoire.
INFOGRAMES est née en Juin 1983, dans un garage (et oui...). A l'époque deux personnes, deux ordinateurs, un téléphone constituent la structure. Ça s'est emballé très vite... Aujourd'hui, à la manière de Prévert : 1 immeuble (entier) - 3 étages - 13 minitels - 50 employés - 51 téléphones - 56 ordinateurs - 57 bureaux - 114 tables - 150 logiciels - 200 chaises - 300 pages de revue de presse - 500 crayons, stylos, gommes et autres - 50 000 cubes informatiques - 700 000 cassettes fabriquées - 15 000 000 F de chiffre d'affaires, et aussi 1 TATOU,

## On visite ?



### Dorothée au pays du stock

Le problème du stock est insoluble : quand il est plein, on le vide et quand il est vide on se plaint... Heureusement, Dorothée veille et organise pour que tout le monde soit satisfait. Entre 50 et 600 lettres et de 100 à 1000 logiciels sont expédiés chaque jour, beau record.

### L'éducation c'est sérieux

C'est pourquoi nous avons formé dès janvier 1985 des spécialistes des logiciels pédagogiques. Assistée par des professeurs et des instituteurs, cette équipe élabore des produits originaux comme Microscillo, unique au monde, et recherche en quoi l'ordinateur peut aider à l'apprentissage de connaissances. Les bons résultats que nous avons obtenus dans le cadre d'Informatique Pour Tous attestent du sérieux de ses travaux, Jacqueline, coordonnatrice, assure en outre une liaison constante avec des auteurs extérieurs ou des établissements. Ainsi nous restons en permanence à l'écoute des besoins. Cette année, pour la première fois INFOGRAMES est présent à EDUCATEC, le salon des techniques de l'éducation du 2 au 6 décembre. Venez nous voir, nous y présenterons nos derniers nés. Sinon appelez Jacqueline pour en savoir plus.







### Les crayons enchanteurs

Tu as le temps de me faire un petit monstre qui court... Moi j'ai besoin d'un rough de jaquette pour midi.. T'as pensé à mon devis pour le nouvel emballage... Les stylos optiques et autres volent au service graphique où quatre personnes s'activent pour trouver de nouvelles formes et aider les programmeurs dans leur décor. Ils font aussi les jaquettes, les photos et le TATOU, jugez vous-même.

### L'Equipe

La base d'INFOGRAMES est au deuxième étage. Ils sont une trentaine à passer des heures devant les écrans pour concocter ces programmes qui souvent sont des hits. Certains préfèrent les jeux, d'autres l'éducatif et quelques uns commencent le professionnel. C'est une des plus belles équipes en Europe constituée d'autodidactes comme d'ingénieurs qui partagent la passion de la micro. Chapeau !



### L'export

Dans un des bureaux d'INFOGRAMES, on ne parle pas français ! Toutes les communications téléphoniques commencent par 19 et les ventes sont en livres sterling, en marks ou en yen. Thomas et Catherine se battent pour nous sur les marchés étrangers et ça marche. INFOGRAMES est déjà présent dans sept pays dont la Hollande, l'Allemagne, l'Espagne, et même le Japon. En outre ils s'occupent des traductions de nos produits dans toutes les langues. A leur actif El Cubo Informatico, Der Basic Würfel, Mandragora,... Au fait comment dit-on cube informatique en arabe ?



### Télématiquons

Avec plus de 3 millions de Minitel fin 1986, la télématique est une des révolutions françaises (à combien en sommes nous ?). Unique au monde ce réseau permet de communiquer des informations, des programmes à une multitude de gens. Nous préparons depuis plus de six mois un service télématique pour le grand public. Patience, Serge est aux commandes et sa devise est "rien ne sert de courir..." Il nous a promis un article pour un prochain numéro.

### Le Club

– Tu as un deuxième ordinateur ?
– Oui, je viens de le gagner au concours du Club INFOGRAMES.
– Ah bon ?
– C'est un club qui s'adresse à tous les passionné(e)s de micro, aux amoureux du joystick, aux dragueurs de puces.
– Et ce concours, c'est pour les pros ?
– Non, rien de technique, les questions font appel à l'imagination et aux idées.
– Ah !
– Mais on y fait plein d'autres choses : on reçoit le TATOU directement chez soi on peut faire partie du jury pour tester les produits INFOGRAMES.
A chaque anniversaire d'INFOGRAMES (1er juin) un membre du club est tiré au sort et gagne un voyage pour deux personnes.
Des abonnements à des revues sont proposés à prix réduits. On se fait inviter aux salons (SICOB, EDUCATEC, APPLE EXPO).
– Ça doit coûter cher !
– 150 francs pour un an et avec ton adhésion Le Club INFOGRAMES t'offre un logiciel.
– Et comment adhère-t-on ?
– Il suffit de les appeler. Mais bientôt il y aura aussi une liaison télématique et d'autres surprises...

### La distribution

Pour être sûr que vous trouviez le TATOU et les logiciels, nous devons rester en contact avec les revendeurs de toute la France. Pour cela, notre équipe de vendeurs téléphone, se déplace et présente toute notre gamme en permanence. Notre distribution est assurée conjointement par les sociétés CADRE et VIFI INTERNATIONAL.

### Auteur kit



Nous avons notre équipe de programmeurs mais éditons également des auteurs ou des équipes indépendants. Pour que tous les interessés soient mis au courant des droits et devoirs des auteurs de logiciel, nous avons édité AUTEURKIT, guide gratuit pour toute personne le demandant chez nous.
On y trouve des informations sur :
– la protection des logiciels,
– la rémunération des droits d'auteurs,
– les obligations légales (impôts, statuts...),
– les textes de loi,
– les méthodes d'édition.
Demandez-le par courrier ou téléphonez à Véronique.

### S.O.S. Françoise

Vous êtez nombreux, très nombreux à l'appeller pour un truc, une astuce ou un problème. Fidèle au poste, elle répond systématiquement mais elle reçoit tant d'appels qu'elle aussi lance un S.O.S.



# CHAUD DEVANT!

*Ils sortent du four. Ce sont les petits nouveaux, bien décidés à prouver qu'ils valent largement leurs aînés. En ligne pour la course aux prix d'excellence :*

## APPRENDRE EN S'AMUSANT

### Les pays du monde



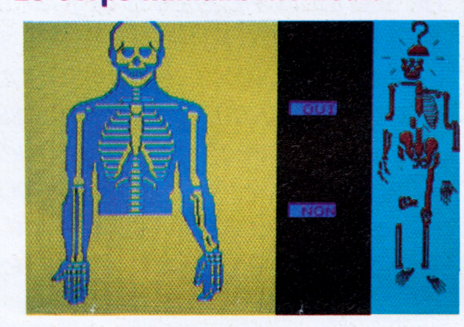

**Le tour du monde en 80 touches.**
Un véritable atlas pour tout connaître en géographie mondiale : situation des pays, continents, capitales, monnaies, drapeaux, langues, nombre d'habitants, densité, superficie... Grâce à un éditeur performant, on peut modifier les informations et ainsi tenir à jour sa base de connaissances sur la planète. Pour devenir incollable sur le Burundi. (Thomson MO5/TO7/70 cassette et disquette).

### Guitar assistant




**Accords parfaits.**
Si vous désirez perfectionner votre jeu, Guitar Assistant est fait pour vous. Réalisé en collaboration avec un professeur de guitare classique, ce logiciel fait réviser la théorie au guitariste puis le solfège. Les notions de ton et notes sur le manche complètent le travail avant les tableaux d'accords. Un éditeur enfin permet de composer des séquences et de s'entraîner à jouer en rythme. (Apple IIe/IIc).

### Le corps humain/Thomcalc



Sont maintenant disponibles sur EXL 100.

## L'AVENTURE C'EST L'AVENTURE

### La malédiction de Kali

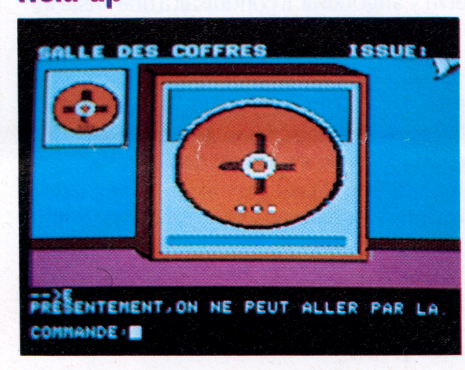



**"Nous sommes faits de l'étoffe de nos rêves".**
Ce furent les seules paroles que prononça le médium avant de me congédier d'un regard glacé. Perplexe, je regrettais déjà l'idée stupide qui m'avait poussé à venir le voir. J'y avais gagné beaucoup d'angoisse et bien peu de réconfort avant ce voyage pour New-Delhi.
L'avion avait toutefois décollé sans problème particulier et je somnolais avec insouciance, bien calé sur mon siège, suivant, les yeux mi-clos une super-production américaine, Craker contre Craker.
Je pense m'être endormi... Mais où suis-je ? L'hôtesse, l'avion, la musique douce, tout cela s'est évaporé. Autour de moi des arbres, la jungle, pas le moindre être vivant. Un rugissement déchire le silence et mon premier réflexe est de grimper au sommet de l'arbre le plus proche. Courageux mais pas téméraire ! Sauvé, j'aperçois un village et même un temple, il doit y avoir un indigène pour m'expliquer où nous sommes. Pas une minute à perdre, je cours vers la cahute la plus proche. Horreur ! Il y a bien quelqu'un mais il gît la gorge ouverte et a écrit ses dernières volontés en lettres de sang sur le mur et en sanscrit. La phrase du médium me revient en tête et je comprends que pour sortir de ce cauchemar il me faut résoudre l'énigme.
Une aventure que je n'attendais pas au détour de mes rêves. Comme il ne semble pas y avoir d'autres solutions, en route. Si le cœur vous en dit, vous pouvez me conseiller pour conjurer la malédiction de Kali. L'Inde et ses mystères disait la publicité. (Apple IIe/IIc).

### Mandragore

La référence des jeux de rôles est maintenant disponible sur Amstrad CPC 464/664/6128 en cassette et disquette et sur Apple IIe/IIc. Le livre sur la quête de Syrella est paru, encore une première : un livre issu d'un jeu.

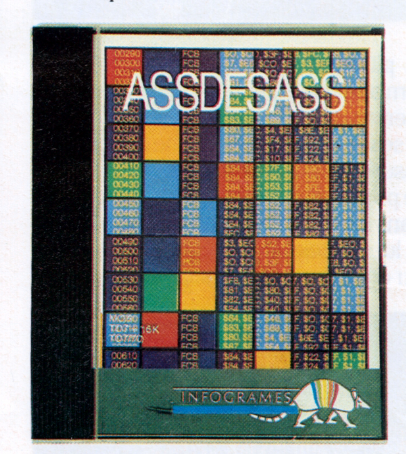
### Hold up



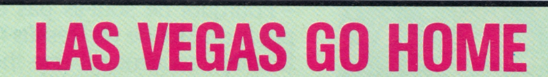

**Gare à la casse.**
Abandonnez votre mine de bourgeois au vestiaire, ce logiciel est réservé aux amateurs de gros coups, ennemis d'assurances tous risques. Si vous êtes un "cave" ne vous aventurez pas sur ce terrain, vous y laisseriez votre liberté. Objectif la banque G......... (les murs ont des oreilles) et un beau voyage en Amérique du Sud avec une vie dégagée des soucis matériels, pigé ? Pour ça il faut des pros et une technique à la Sp...... (tu vois qui je veux dire), dans le genre c'est ce qu'on a fait de mieux, non ? OK, on en a cravaté certains mais pour éviter Fleury ou la Santé il faut de la méthode et choisir les bonnes voies : primo cogiter, deuxio faire un plan, tertio trouver le matos et pister les indics et quattro avoir la baraka avec soi. Alors doucement avec la disquette et montrez ce que vous savez faire. Causer c'est simple mais il faut agir. N'hésitez pas à taper n'importe quoi, il comprend presque tout ce micro, mais faites gaffe aux objets, ils sont lourds et ça sert à rien de se surcharger. "Good Luck" me disait Tony à Chicago, je sais pas ce que ça veut dire mais il paraît que ça aide. (Apple IIe/IIc).

## DRIVE IN

**Les disques, c'est sympa !**
Heureux les possesseurs de lecteurs de disquettes Thomson. Ils vont pouvoir profiter des logiciels INFOGRAMES qui existent sur ces supports. Déjà sept titres, tous compatibles MO5/TO7/70, par ordre alphabétique :
**Assdesass** : l'assembleur-désassembleur sur disque.




**Animatix** : pour jouer à Walt Disney.
**Les Dieux du Stade** : l'entraînement olympique.
**La Geste d'Artillac** : l'aventure poétique.
**Karaté** : l'école du combat martial.
**Las Vegas** : action sur tapis vert.
**Mandragore** : le jeu de rôles.
Tournez, tournez disquettes pour remplir nos mémoires.



## LAS VEGAS GO HOME

*Las Vegas présente LAS VEGAS. Non ce n'est ni une plaisanterie, ni un jeu de mots : INFOGRAMES tiendra un stand au fameux Consumer Electronic Show de Las Vegas, une des plus grandes foires de la planète où sont présentées les dernières nouveautés technologiques pour le grand public. Nous y montrerons bien sûr le logiciel dédié à la ville du jeu mais également MANDRAGORE capable de rivaliser avec les meilleurs produits américains et VIN SUR VIN avec une démonstration gustative en sus, il faut savoir rester français !*
*Après le salon, une tournée des éditeurs américains nous permettra de vous donner la tendance du marché U.S. des logiciels. Que ceux qui enterrent déjà la micro-informatique familiale soufflent un peu avant le prochain coup de pelle.*




## BONNES AFFAIRES

C'est Noël et certains journaux nous ont proposé des offres spéciales d'abonnement à prix réduits pour fêter cette fin d'année. Encore une exclusivité TATOU ! Au fait les membres du Club INFOGRAMES en bénéficient toute l'année. A bon entendeur !

### THEOPHILE

le journal des utilisateurs de micro-ordinateurs THOMSON.
Chaque mois des informations, des nouvelles, des programmes sur les machines THOMSON MO5 - TO7 - TO7/70 - TO9. Les périphériques, les applications originales, les Théotrucs et des rubriques spéciales sur l'enseignement : Eduphile et La Tribune du didacticiel.
Indispensable pour exploiter votre micro-ordinateur THOMSON.
OFFRE SPECIALE valable jusqu'au 31 janvier 1986.
Pour un abonnement à 6 numéros, une cassette gratuite pleine à ras bord de trucs pour votre machine.
Pour un abonnement à 12 numéros, le 13ème gratuit et deux cassettes gratuites de trucs et de programmes pour votre machine.
Renvoyez vite votre bulletin d'abonnement à THEOPHILE, service abonnement 5, rue du Commandant Pilot - 92522 Neuilly Cedex.

Bulletin d'abonnement spécial TATOU 3 :

Je désire m'abonner à THEOPHILE en profitant de l'offre spéciale TATOU 3

☐ pour 6 numéros ____________________ 150 F
Je recevrai en cadeau une cassette de programmes utilitaires pour mieux exploiter ma machine.

☐ pour 12 numéros ____________________ 300 F
Je recevrai en cadeau deux cassettes de programmes et mon abonnement sera gratuitement prolongé d'un numéro.

Ci-joint mon règlement à l'ordre de S.E.D.E.P.

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
Code postal ________ Ville ____________________
Date ____________________ Signature (obligatoire)

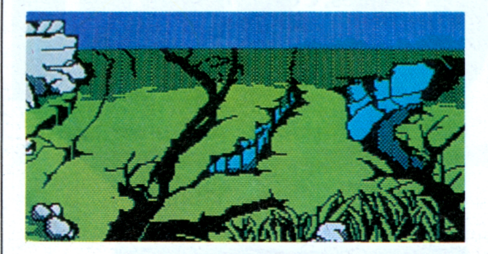
Machine utilisée : ☐ MO5 ☐ TO7 ☐ TO7/70 ☐ TO9 ☐ Nanoréseau.



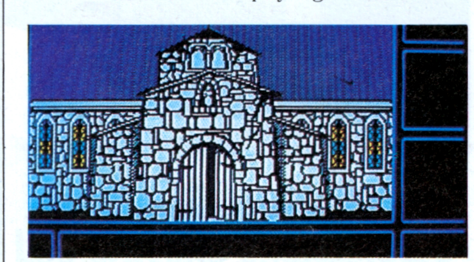
# LA GESTE D'ARTILLAC

*LA GESTE, plus qu'un jeu.*
*La Geste d'Artillac est une aventure extraordinaire où la magie cotoie le bon sens. Ni la force brutale, ni les puissances occultes ne parviennent à déjouer toutes les ruses du jeu. D'une richesse de scénario inégalée à ce jour (plus de 200 Ko de programme), ce jeu vous entraîne dans des situations imprévisisibles. D'une très grande souplesse d'emploi, vous choisirez votre héros parmi quatre : le malin, le fort, le puissant, l'équilibré ou même un autre que vous constituerez vous-même en lui attribuant des points de force, d'intelligence ou de volonté. A partir de là, son destin est entre vos mains. A vous de choisir tel ou tel chemin pour la gloire ou le danger. Voyez les encadrés pour avoir une idée des énigmes.*
*Vous apprécierez la mise en page des textes en forme de calligrammes et la force des illustrations. Un livret de 64 pages, le bréviaire, illustré en couleur, vous aide dans la découverte des énigmes et une luxueuse présentation font de ce produit une exception qui ravira tous les utilisateurs.*
*Disponible sur Thomson TO7/70 - MO5, Amstrad, CPC 464/664/6128, MSX et très vite Commodore 64, Apple IIe/IIc.*
*Haro sur l'aventure !*

Le gueux qui racontait l'histoire s'interrompit un instant, savourant le silence qui régnait dans la pièce. Il ferma les yeux, comme pour mieux rassembler ses souvenirs et continua d'une voix sourde :



"Après plusieurs jours de marche forcée, Hénerim atteignit le pays de Gaasbeck tristement rendu célèbre par la malédiction qui frappa ses habitants. Le sixième livre mystique assure qu'une punition leur aurait été infligée pour avoir utilisé la magie des évocations sans faire d'offrande à la Divinité Noire. Face à lui se dressait une église, ultime gardien du culte dans ce paysage désolé."



Soudain la voix du conteur changea. Il se redressa d'un bond. Il semblait revivre une scène, transformé en ce chevalier qu'il décrivait avec tant de passion. Il reprit :
"Que je meurs si je mens, la couardise n'est pas de mon blason ! Toutefois cet endroit est lugubre. Je n'y entrerai qu'avec moult précautions et non sans crainte. Il traîne dans l'air l'odeur du soufre..."

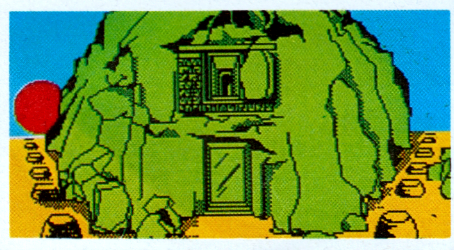



Le gueux à cet instant se mit à jouer tous les personnages de son conte. Tour à tour mièvre et téméraire, il décrivait avec force détails les situations puis se mettait à les vivre :
"L'église était sombre et une chaleur étouffante se dégageait de ses pierres, renforçant mon angoisse. Les traces me conduisaient jusqu'à cet endroit, il fallait pénétrer à l'intérieur. Je me glissais dans l'entrebâillement. Aussitôt entré, la lourde porte se referma derrière moi dans un bruit sourd amplifié par l'espace presque vide du chœur. Le piège se refermait. Une sueur froide m'envahit, la nuit enveloppait l'espace de sa cape noire. Un orage éclata. Les éclairs déchiraient le ciel et leur lueur blafarde me laissait découvrir par instants la nef. L'eau s'engouffrait par paquets à travers les fenêtres cassées mais barrées par de solides grilles. Si j'avais espéré m'échapper par là, c'était peine perdue. En tatonnant je progressais le long du mur, la curiosité étant plus forte que ma peur. Je redoublai de prudence, l'épée en garde et le bouclier au côté, des mécréants pouvaient se cacher derrière chaque pilier. Soudain, dans un vacarme épouvantable une boule de feu apparut au fond de l'église et s'élança vers moi. Malgré un brusque écart, je ne pus l'éviter complètement et la boule m'atteignit à l'épaule. La douleur de la brûlure réveilla mes instincts. Les hostilités commençaient : araignées, chauves-souris, nuages paralysants et flèches de feu se succédèrent sans cesse comme pour m'empêcher d'atteindre une statue étonnamment vivante qui m'attirait comme un aimant attire la lame. Je parvins, épuisé, à la croisée centrale quand surgit un monstre noir couvert de poils de la tête aux membres pourvus de longues griffes acérées. Un rictus hideux découvrit ses canines impressionnantes. A bout de force, je ne trouvai mon salut que dans la fuite. J'aperçus un escalier circulaire et m'y engouffrai. Il conduisait à une vaste tribune où trônait sur un autel un grand livre ouvert..."

Le conteur s'arrêta encore une fois. Il semblait se réveiller d'un songe. Il reprit agacé : "Vous n'avez que faire de ces détails, Je... enfin Hénerim s'en sortit de justesse."
Il tendit ses mains vers la cheminée tandis qu'interloqués nous l'observions avec curiosité. Il semblait ne pas vouloir conter toute l'histoire, comme si quelque terreur l'empêchait de poursuivre, de préciser certains passages de l'aventure. Néanmoins, il releva brusquement la tête et continua :



"A la fin de la nuit, l'enchantement prit fin et les portes se rouvrirent. J'avais libéré l'église de Gaasbeck de l'emprise du malin. Le pays respirait un autre air et je décidai de repartir aussitôt. La pluie avait noyé la route, effaçant toute trace sur le sol. Je choisis ma route au hasard, confiant mes pas au premier horizon venu. Je voyageai durant de longs mois, errant de bourgs en villages, traversant forêts et campagnes. Je n'en oubliai pas pour autant le but de mon périple et me renseignai sans relâche auprès des hommes et des femmes qui croisaient ma route. Mes questions restaient pourtant sans réponse et je désespérai de revoir un jour celui que je cherchais. Un jour, sur les conseils des habitants de Kohol, les Lutres, j'allai voir un magicien qui habitait la plaine oubliée et rendait parfois service aux aventuriers dans l'embarras. Celui-ci semblait m'attendre : "je connais le sens de ta quête et je vais t'aider de mon mieux" dit-il. Il s'installa devant une boule de cristal et commença sa transe : "je vois un jardin, le jardin de Kor, au centre de la steppe d'Hurstag et là... des puissances occultes m'empêchent de voir plus loin". Il m'assura que mon père devait se trouver là-bas, dans ce lieu voué au demi-dieu Kor. Un temple sanctuaire avait été érigé à sa mort et une légende affirmait que celui qui atteignait la salle centrale de l'édifice verrait tous ses souhaits se réaliser. Jusqu'à ce jour nul être vivant n'en est jamais revenu. Avant de me quitter, il me mit en garde : "Garde-toi du renverse-tout ! si tu le rencontres, ta fin est proche !". Il disparut et je repris ma route malgré le troublant récit de ce vieux sage.



Après plusieurs jours de marche rendue difficile par le terrain rocailleux, j'aperçus un édifice étrange. Il ressemblait à un géant couché sur le dos, les bras repliés sous la tête et les jambes croisées. Deux pieds immenses dessinaient les portes et l'édifice était entouré de tonneaux de bois. Je pénétrai non sans peine, dans la construction. Une douce lumière tamisait la pièce tandis qu'une brume verte se dressait dans mon dos. Tout était vert d'ailleurs, de ce vert mousse fraîche si doux au regard, ce devait être le fameux jardin de Kor. Mon regard se porta vers le fond de la pièce. Un coffre s'y tenait, extraordinaire avec une surprenante serrure composée de trois trous : le premier en pointe de flèche, le second en forme de graine de Sok-Sok et le dernier arrondi comme une pièce de monnaie. Je continuai mon inspection et rentrai dans une pièce ronde. Sur la droite un pupitre trônait. Il supportait une plaque de marbre rose couverte de signes étranges.



J'entrepris de les traduire avec diligence. Au terme d'un long effort je compris et ressortis au soleil. Vaguement ivre et épuisé, je sombrai dans un profond sommeil au pied de la statue de Kor..."
La voix du conteur s'éteignit brusquement. Il s'était laissé prendre par son récit et pensait en avoir trop dit. Aussi malgré nos suppliques puis nos menaces, il refusa d'en dire plus. Il annonça son départ pour le lendemain à l'aurore.
Dans la froidure du matin il me réveilla, me demandant de l'accompagner quelques lieues sur la route.



Nous restâmes un long moment silencieux, moi j'avais du mal à sortir de la torpeur de la nuit et lui emprunta à quelque sourde méditation. Puis il s'agita soudain et se tournant vers moi m'avoua :
"Je ne peux plus être le seul détenteur des secrets de la Geste d'Artillac. Mon heure est proche et n'ayant aucun fils, je t'ai choisi pour perpétuer le secret. Voilà un objet magique que tu ne dois ouvrir sous aucun prétexte. L'heure venue quelqu'un saura ce qu'il faut en faire. Tu transmettras ceci à ton fils et lui-même le donnera au sien jusqu'à ce que celui-ci l'utilise. Jure que tu ne l'ouvriras pas !"
Hébété par tant de mystères j'ai juré mais j'ai voulu savoir ce que contenait l'objet : un vulgaire disque souple fait d'une matière aussi étrange que résistante. J'ai ainsi perdu le mystère de la Geste et je me dois de refaire le chemin d'Hénerim. Si vous tombez sur le disque magique serez-vous aussi fou que moi pour tenter l'aventure ?

**LE BREVIAIRE**
**page de garde**
Ici commence le livre interdit.
Cette engrave marque la dernière limite du monde connu.
Ici brûlent les yeux du téméraire.
Cette engrave te rattache encore à la vie.
Ici s'effondrent tes vieilles connaissances.
Cette engrave te protège de l'ennui.
Ici est écrit le dernier mot que tu puisses comprendre.

**ENGRAVES**
"Le monde est si ordonné que si les fous n'aiment pas recevoir des conseils, les sages n'aiment pas non plus les donner"
"Si ta tête est faite de cire, ne marche pas au soleil"
"Trois peuvent tenir un secret si deux sont morts"
"Méfie-toi de la viande deux fois cuite et d'un vieil ennemi réconcilié"
"Toi qui attend la pluie, si tu savais vraiment de quoi la boue est faite..."

**THEORIE DE L'ASSIETTE ET DU FRUIT PLAT**
(...) Certains prétendent qu'Axellote est une assiette posée sur la table de banquet des grandes divinités. Les principales objections à cette théorie sont les suivantes :
– Comment vivent les habitants du Monde du Dessous ?
– Leur vie quotidienne est-elle masquée d'une ombre éternelle ?
– Pourquoi ne sont-ils pas écrasés par le poids du Monde du Dessus ?
D'autres soutiennent une thèse plus plausible : selon eux, Axellote serait un grand fruit plat dans l'arbre du Grand Tout qui se balancerait au gré du vent cosmique, de façon régulière, comme un pendule qui oscille à l'approche d'une source de liftyr. Ce mouvement continu maintiendrait sur Axellote les habitants du Monde du Dessus et ceux du Monde du Dessous, tout comme l'eau au fond d'un seau que l'on agite rapidement.
D'autres thèses existent mais le seul phénomène tenu pour certain se résume ainsi : un voyageur parcourant Axellote du Nord-Est au Sud-Ouest revient inévitablement sur ses pas. (...)



Réalisation OPTIMA CONSEIL - RC 312 212 160 000 13